MEGACONSOLAS

Nº 104 Diciembre 2012

Los mejores juegos en todas las consolas



Black Ops II

El señor de la guerra vuelve a mostrar sus credenciales

Wii U

Ya está aquí

La nueva revolución de Nintendo

NintendoLand

12 juegos en uno

La quintaesencia de la diversión en Wii U

El libro de los hechizos

Descubre la magia estas navidades con Wonderbook

Hitman Absolution | Far Cry 3 | Paper Mario Sticker Star | Epic Mickey 2



PAPER MARIO Sticker Star™

SI ERES FAN DE MARIO NECESITAS UNA NINTENDO 3DS





HAZTE CON TODOS LOS STICKERS

PARA SUPERAR LA AVENTURA MÁS PEGADIZA DE MARIO



















ELIGE TUS ATAQUES



ABRE NUEVOS CAMINOS



RESUELVE PUZLES







IMÁGENES 2D DE UN JUEGO CON OPCIÓN 3D



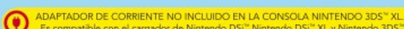












3 www.pegi.info

ADAPTADOR DE CORRIENTE NO INCLUIDO EN LA CONSOLA NINTENDO 3DS™ XL. Es compatible con el cargador de Nintendo DSi™, Nintendo DSi™ XL y Nintendo 3DS™

NINTENDO 3DS

NINTENDO 3DS XL



Staff

Realiza:
Rumbo Press S.L
C/ José Abascal, nº57,
Esc. derecha 5ºB.
28003 Madrid
Telf: 91 510 65 44
megaconsolas@rumbopress.com

Director:
José María Fillol
jmfillol@rumbopress.com

Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez

Maquetación:
Blázquez Bros

Colaboradores:
Jotacé, Lorena Pérez,
Carlos González,
Galibo,Penea

Publicidad Madrid:
Sandra Salinas
s.salinasgervassi@rumbopress.com

Fotomecánica:
Blazquez Bros

Imprime:
Rivadeneyra

Depósito Legal:
M-43083-2002



¡Qué regalos!

Estamos en tiempo de regalar y ser regalados. Desde luego para nosotros, nada mejor que nos caigan unos cuantos juegos por el ala, por pedir que no quede. Y ya puestos, ¿por qué no lo que en las páginas de este número de Megaconsolas con mayor notoriedad se destaca? Empezando por ese periférico de Sony creado con varita mágica, y que desde la portada reluce, llamado Wonderbook. Conocíamos juegos que explotaban la Realidad Aumentada pero lo que ofrece «El libro de los hechizos» gracias a Wonderbook nos ha entusiasmado sobremanera y hará las delicias de los más peques estas navidades. Y a todos, jugones o iniciados, grandes o pequeños, miembros y "miembras", a todos, la llegada de Wii U nos debe de llenar de alegría. Las prestaciones de la nueva consola de Nintendo son extraordinarias y viene no sólo para quedarse muchos años con todo su poderío de máquina, sino que además abre una nueva puerta en la forma que de aquí en adelante tendremos de jugar, tanto en grupo como en solitario. Se agradece además el esfuerzo de la compañía de Kyoto en amplificar las opciones online, nuestros Miis ya lo festejan. Y ojo con los juegos que "arrastra" el lanzamiento, de campanillas, para que ya desde el principio quedemos marcados a fuego con su "U".
J.M. Fillol



La saga de tiros más exitosa viene con todo el armamento para defender sus galones con fundamento.



Seguir a su protagonista es caer casi seguro en la locura. ¡Pero qué locura de juego, qué locura de acción!



Lleno de detalles y calidad llega este nuevo juego de Mario que salta con brillantez de las 2D a las 3D



12 divertidas pruebas miden las posibilidades de lo mucho que puede dar de sí la nueva consola Wii U.







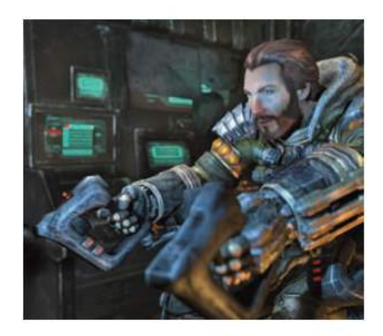
www.megaconsolasdigital.com
MEGACONSOLAS en iPad
Disponible en el App Store

Trimestre muy cañero

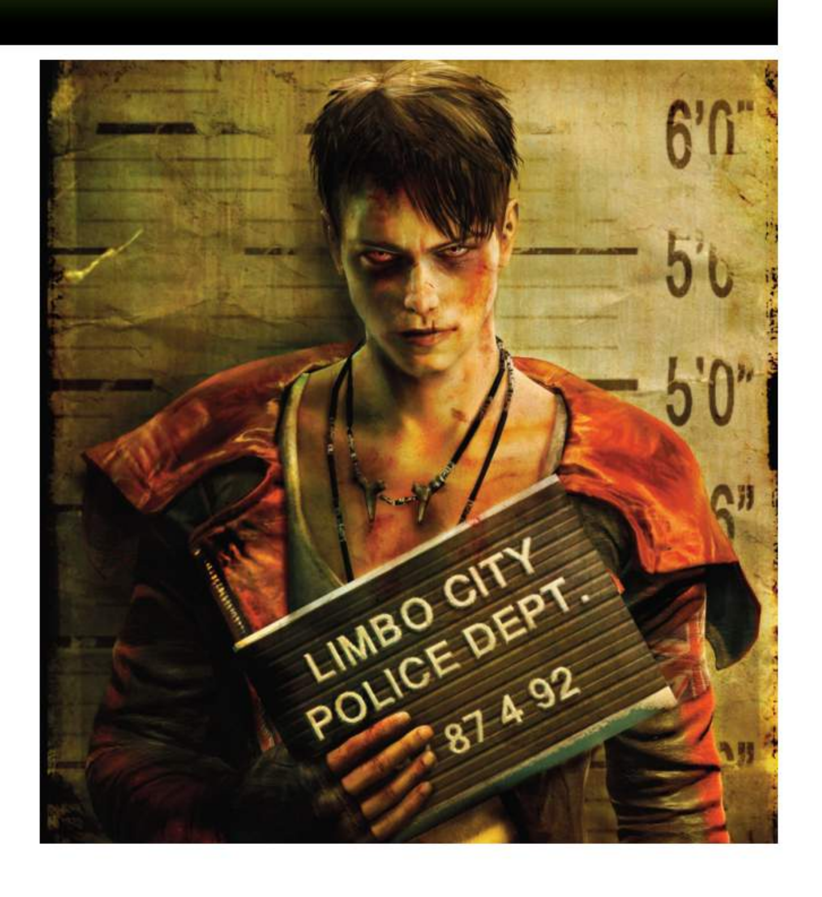
De la mano de Koch Media

Koch Media nos traerá un primer trimestre del 2013 muy cañero, con potentes títulos cargados de acción como «Alien Colonial Marines», «Tomb Raider» o «Devil May Cry».

Shooters en primera persona, acción sin respiro, tensión y grandes historias son algunas características de los juegos que Koch Media distribuirá en el primer trimestre del próximo año. Así, el 15 de enero, nos llegará un nuevo título de la saga de acción de Capcom Devil May Cry, «DmC», con un Dante más joven e inexperto. «Alien: Colonial Marines» aterrizará al siguiente mes, con un montón de alienígenas para eliminar en las consolas PS3, Xbox 360 y Wii U. El juego de Sega es un shooter en primera persona inspirado en la segunda película de Alien, dirigida por James Cameron en 1986. A principios de marzo llegará



«Tomb Raider» que renueva su aventura clásica con tintes de survival-horror y rejuvenece a su protagonista: Lara Croft. «Lost Planet 3», saldrá también a la venta en el primer trimestre, acción extrema en una precuela del título original. Seguirá el mismo camino el tercer título de «Ninja Gaiden Sigma».



De Rapture a Columbia

Bioshock Infinite

Tercera entrega de la aclamada saga Bioshock. Una nueva historia, una novedosa estructura narrativa y un salto hacia el cielo, hacia la increíble ciudad de Columbia.

En febrero de 2013 estará disponible para PS3 y Xbox 360 el nuevo título de la saga de acción «Bioshock». Ambientado en el año 2012, el juego abandona el conocido territorio de Rapture para trasladarse a la ciudad de Columbia, en el cielo. Y precisamente este increíble escenario es uno de los puntos fuertes del juego, además del cambio en su estructura narrativa. Una ciudad vertiginosa, llena de luz y de magia que presenta una jugabilidad vertical y una enorme libertad de juego en un mundo abierto. Allí dos facciones estarán enfrentadas por una mujer, Elisabeth, y el protagonista, Booker, deberá averiguar los motivos. Cada decisión marcará el devenir del juego y el destino de Booker. Emoción y acción en un título muy esperado.



II Encuentro de inspiración y networking

Kinect y sus beneficios

El II Encuentro de inspiración y networking muestra los distintos proyectos que se están llevando a cabo en ámbitos como la medicina, el ocio y la educación a través de la tecnología Kinect.

"El mundo de los videojuegos está cambiando y gracias a sistemas como Kinect la vida de las personas puede mejorar de manera sustancial". Así lo explicaban miembros de Microsoft en el "II Encuentro de inspiración y networking"celebrado el pasado mes en Madrid. En esta jornada se presentaron distintos proyectos donde el uso de Kinect tiene cierto protagonismo para el tratamiento de enfermedades de origen neurológico, en casos de esclerosis múltiple, o del deterioro muscular en niños y jóvenes. También se habló del uso de Kinect para estimular la percepción cognitiva en mayores de 55 años, así como en tratamientos para combatir el Alzheimer. Además, otros proyectos contemplaban el uso de la tecnología Kinect en casos de autismo y como sistema de Teleasistencia.



Play Station All-Stars
Battle Royal

Homenaje a los personajes y escenarios más conocidos y emblemáticos de la historia de PlayStation. Un juego hasta para cuatro jugadores y 14 niveles.

El juego ofrece más de 20 personajes distintos, algunos de ellos tan míticos como el guerrero espartano Kratos, Sackboy, el cazafortunas Nathan Drake o la temida Fat Princess, que se enfrentarán a otros como Sweet Tooth, el coronel Radec, Toro, Sly Cooper o Big Daddy. Cada uno de los 14 niveles ha sido creado mediante la unión de dos escenarios de PlayStation. Existen varios modos de un jugador entre ellos las Pruebas de Combate, para aprender los aspectos básicos del juego, y también el modo Arcade. En los combates online los jugadores pueden disfrutar de un conjunto de retos novedosos y divertidos como el modo "Torneo" o la "Batalla de evento especial". Está ya disponible para PS3 y PS Vita.



Fun & Serious Game Festival
Y el ganador es...

Bilbao celebró del 26 de noviembre al 2 de diciembre la segunda edición del Fun & Serious Game Festival, algo similar a los Oscar en el mundo de los videojuegos.

Y el ganador al mejor juego del años es... ¡«Halo 4»! Así lo decidieron en la segunda edición del Fun & Serious Game Festival. Pero el juego de Microsoft no fue el único que se llevó premio (por cierto, repitió como mejor juego para Xbox 360), también fueron galardonados «Borderlands 2» al mejor título para PS3; «New Super Mario Bros» al mejor juego para Wii U; «New Super Mario Bros 2» como mejor título de 3DS; y «PlayStation All-Stars: Battle Royale» al mejor juego de PS Vita. El festival, además de otorgar los premios, realizó exposiciones y organizó mesas redondas y charlas con gran éxito de asistencia.



Breves |

Metal Gear Solid 4

La saga cumple 25 años y para celebrarlo Konami lanza la edición especial «Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots», con un Solid Snake diferente y un renovado sistema de control. Desde el 7 de diciembre.

Rompe Ralph!

Inspirado en la próxima película de Disney, ya está disponible este título de increíble acción en el que Ralph y un amigo intentan salvar a su planeta de una invasión. Para Wii y Nintendo 3DS.

Nintendo 3DS con el arte

El legado de la familia Alba en tu Nintendo 3DS. Desde Rubens o Tiziano a las obras del maestro Goya, la exposición de la Casa de Alba se puede seguir a través de la portátil de Nintendo al adaptarse por primera vez la audioguía a la consola. La exposición estará en el Palacio de Cibeles de Madrid hasta el 30 de marzo de 2013.

Ben 10 Omniverse

El popular Ben, de la serie de Cartoon Network, vuelve a vivir una emocionante aventura con un nuevo compañero y un estilo renovado en este título ideal para sus fans. Disponible ya para consolas de sobremesa y portátiles.



Guardianes de la Tierra Media

El universo creado por Tolkien en otro videojuego

Perteneciente al conocido género MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), «Guardianes de la Tierra Media» es un juego de acción estratégica inspirado en el universo creado por la saga literaria y cinematográfica de El Señor de los Anillos. Los personajes más conocidos de este mundo se enfrentarán en emocionantes duelos y vivirán increíbles aventuras. El juego saldrá el 5 de diciembre para PS3 y Xbox 360, días antes del estreno en cines de El Hobbit, la esperada película dirigida por Peter Jackson.



Call of Duty Black Ops II

El rey de reyes (al menos, en "taquilla") regresa con las pilas cargadas en un título sin aliento ni cuartel y con una trama paralela retro-futurista que nos garantiza un buen puñado de emociones fuertes.

Un año más, la historia se repite: llega noviembre y, entre la avalancha de títulos deportivos y de novedades navideñas para grandes y pequeños, un único lanzamiento acapara titulares y cifras de venta: el «Call of Duty» de turno. Hace unos años Activision comprobó que tenía la gallina de los huevos de oro en su corral y, lejos de amilanarse, la cebó a base de bien con un compuesto supersónico que ha logrado el milagro de que cada año repita "taquillazo": durante el primer día de su lanzamiento, las ventas alcanzaron el medio billón de dólares (500 millones, vamos), la misma cifra que recaudó la última película de James Bond, Skyfall, en dos semanas. Una fidelidad asombrosa que tapa las bocas que intentan certificar la muerte del FPS. Por otra parte, esta regularidad tiene como peligro el tentador efecto repetitivo, que bien es cierto que en la edición del año pasado sí se produjo. No obstante, en esta nueva entrega se ha intentado pulir al máximo su contenido y sus formas, resultando un título espectacular como todas, y vertebrada en un tríptico claro: campaña, multijugador y zombies. Todo ello, alrededor de un argumento que arranca como la seda donde lo dejó su título antecesor, y que avanza hasta el año 2025, con una hipotética Segunda Guerra Fría. Por tanto, tendremos camino bifurcado, con Alex Mason y Frank Woods en la línea temporal de los 80 y, en el siglo XX, con David Manson, alias "Section", siguiendo la pista del terrorista Raúl Menéndez. Así, la estructura misionera y de shooter





Activision | Shooter | Noviembre | 18+
www.callofduty.com/blackops2

Gráficos	●●●●●○
Jugabilidad	●●●●○○
Sonido/FX	●●●●●○
Originalidad	●●●○○○



Campo de batalla Wii U

Uno de los atractivos indiscutibles de esta entrega es comprobar cómo se las gasta un «Call of Duty» en territorio Wii U. Activision ha realizado un gran trabajo de adaptación



a la nueva consola de Nintendo, que se beneficia del sistema Off TV Play para hacer la guerra por nuestra cuenta, así como el soporte para cuatro jugadores, incluyendo el modo zombi. Pero lo mejor, aparte de la excelencia gráfica del Wii U GamePad, es la inclusión de datos, mapas y estadísticas clave para nuestra misión.



Zombies Party

Ya se sabe, no hay juego que se precie sin la inclusión de unos cuantos muertos vivientes aquí y allá. Así que Treyarch resucita a su modo Zombies gracias a un par de modos campaña de campanillas: TranZit y Grief, que cuenta hasta con ocho jugadores en dos equipos. También vuelve el tradicional Survival, que se beneficia de un motor gráfico que le da un giro terrorífico al asunto de lo más interesante. Y aderezado todo con dosis de emoción y sudor frío por el cuerpo, en una lucha por la supervivencia frente a un enemigo imprevisible.



Un año más, «Call of Duty» ha logrado saltar la banca gracias a una entrega que sube el listón respecto a la anterior, con momentos de muchos quilates, gracias también a un apartado sonoro prodigioso merced al talento de Chris Cowell, que logra convertir nuestros zafarranchos (principalmente, los "analógicos" con pistolones en ristre como en la foto) en auténticas batallas campales.

puro se mantiene y se vuelve virtuosa por momentos (se nota que Treyarch ha tenido un par de años para desarrollarlo y evitar los errores autofotocopiados de su último capítulo), como lo demuestra su gozosa jugabilidad. También disfrutamos de novedades como el sistema de "crear una clase" o sus rachas de bajas, pasmándonos con las virguerías de un modo online que sigue siendo el mejor del mercado. El aporte vitamínico se nota: más mapas, más desafíos, más armamento, más heavy metal, más viajes (de L.A. a Singapur, pasando por Yemen)...
Y un villano mesiánico y poliédrico, Raúl Menéndez, que está pidiendo a gritos un fichaje por la saga Bond. Por cierto, como sabemos, al personaje le da voz y empaque Jordi Mollà, que realiza un trabajo realmente notable, dotándole de matices y barnices a uno de los mejores malos de los últimos tiempos. Si a todo ello le añadimos un apartado sonoro realmente magistral, un multijugador tan excelso como es tradición, y mucha tensión en el ambiente (también real) entre Estados Unidos y China, tenemos un episodio puramente "callofdutiero" que volverá a reconciliar a la franquicia con más de un escéptico. Y ojo con la excitante sensación que se vive en la versión para la nueva consola de Nintendo, armado con el mando Wii U GamePad.

> Aunque hunde sus raíces en otras glorias de la franquicia, este episodio nos devuelve a los entrañables zombies y echa el resto en su versión Wii U



Guía de juego

Como buen shooter que es, la filosofía de «Call of Duty: Black Ops II» consiste en apuntar, disparar y recargar (y solo en última instancia disparar). Una mecánica directa y que no se va por las ramas, ni mucho menos, pero que también presenta algunos detalles y ases en la manga a tener en cuenta. Por ejemplo, en las etapas ochenteras no vendrá mal hacer un buen uso de



los caballos, mientras que en las fases futuristas los drones nos echarán más de un cable. Ojo también al Strike Force, misiones secundarias y más abiertas que le añaden interés y salsa a la historia troncal, donde tendremos una oferta de armamento tal que las seis horitas de campaña se nos pasarán en un santiamén. Pero merece la pena rejugarlo, no sólo por dejarse llevar por la gran "fiesta" de los tiros, también para paladear algunos flashbacks argumentales finos y la actuación de Mollà como malo malísimo.



Disney Epic Mickey 2



Vuelve Mickey con el pincel en ristre y con un ilustre pariente de compi: Oswald. La magia de Warren Spector vuelve a desparramarse con sobredosis de color y música.

Aunque algunos recibieron la espléndida primera parte con el mentón levantado (y más la noticia de la secuela), «Epic Mickey» fue un manguerazo de creatividad e imaginación en territorio Wii. Así que no es descabellado considerar «Epic Mickey: El retorno de dos héroes» como la muy apropiada reverencia y apoteosis final de una consola que, en poco más de un lustro, ha logrado revolucionar algunos subgéneros y ampliar horizontes en cuanto interactividad e interconexión. Y este nuevo conejo, o ratón, salido de la chistera de Warren Spector es de campanillas, gracias a que ha redondeado la jugada con un doble gancho: la incorporación estelar de Oswald, el "conejo afortunado" y hermano mayor de Mickey, y el componente musical que impregna todos los poros del juego, como si fuese una ópera rock o el tercer capítulo de «Fantasía».

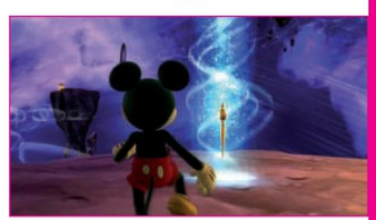
Nuevamente tendremos que peinar el Páramo para llenarlo de color y derramar nuestros pinceles y quitamanchas en una aventura con mucha miga argumental, pero en esta ocasión los escenarios serán mucho más espectaculares y estrafalarios, con personajes inquietantes (ojo a ese Goofy animatronic) y algunos rincones de una brillantez impresionante y daliniana. Aparte, la jugabilidad de nuestros protagonistas se ha reforzado de manera considerable gracias a su colaboración mutua: donde no llegue Mickey, Oswald le echará un cable, o un par de orejas. Y los brochazos azules y verdes también se duplican, claro. Una experiencia cooperativa prácticamente única, con dos solistas que se funden en un solo director de orquesta, hacen de este juego una gozada y una despedida (o un hasta luego) por todo lo alto.

> Un Páramo repleto de imaginación y arte eleva la calidad de esta secuela a niveles gozosos. Te dejará huella en tu retina

Namco Bandai | Aventura
Noviembre | 12+
www.namcobandaigames.com



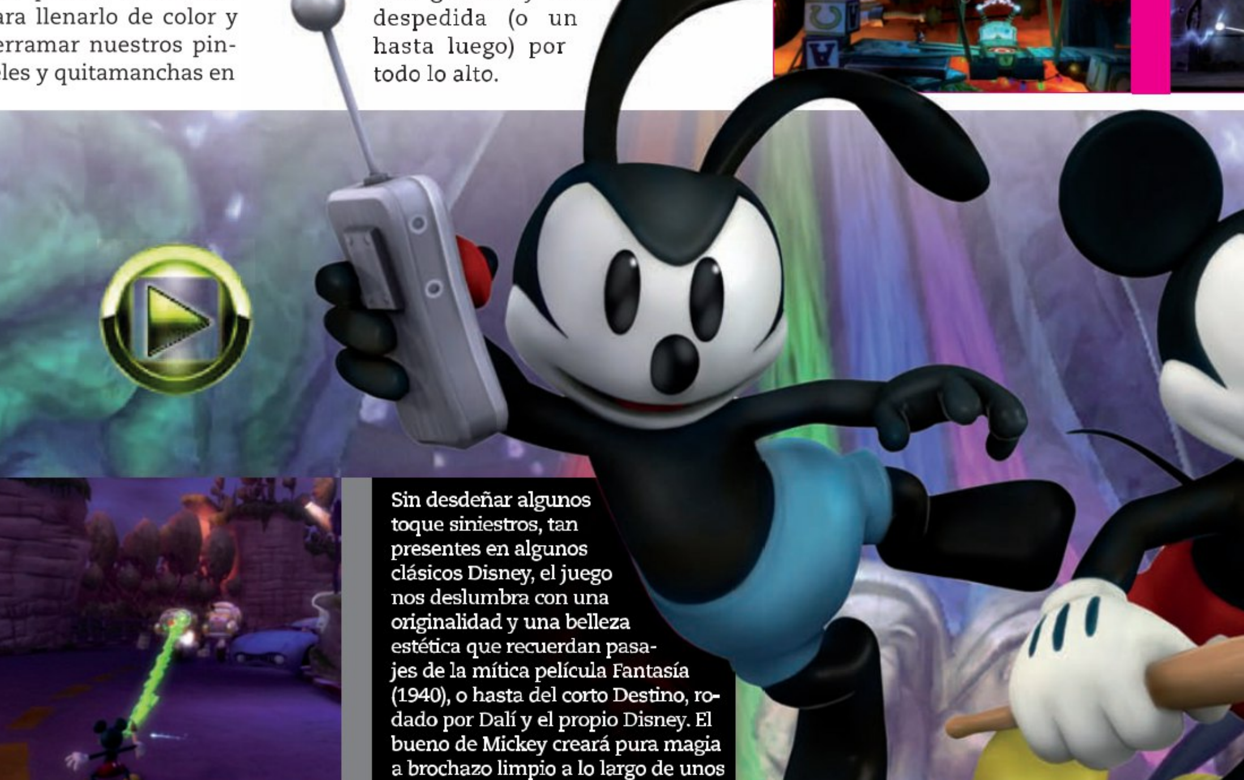
Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6





Páramo por extensión

Y no se vayan todavía que aún hay más. Porque, aparte de sus versiones Wii/Wii U (con uso sencillo pero efectivo del mando-pantalla) y sus fichajes para Xbox 360 y PS3, también tenemos una edición especial para 3DS: «Epic Mickey: Mundo misterioso», que homenajea a los juegos que el ratón superstar protagonizó en los 90 en MegaDrive, con el legendario Castillo de las Ilusiones, sus gráficos retro y un gozoso "plataformismo" de ayer y siempre.



Sin desdeñar algunos toque siniestros, tan presentes en algunos clásicos Disney, el juego nos deslumbra con una originalidad y una belleza estética que recuerdan pasajes de la mítica película Fantasía (1940), o hasta del corto Destino, rodado por Dalí y el propio Disney. El bueno de Mickey creará pura magia a brochazo limpio a lo largo de unos escenarios en ocasiones apabullantes. Una secuela que pone más alto el listón de su original.


ESTA NAVIDAD
TUS SUEÑOS ESTARÁN A SALVO
DREAMWORKS
EL ORIGEN DE LOS GUARDIANES
DE LOS CREADORES DE SHREK Y CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN
DREAMWORKS ANIMATION SKG PRESENTA 'RISE OF THE GUARDIANS' MÚSICA DE ALEXANDRE DESPLAT GUIÓN DE DAVID LINDSAY-ABAIRE PRODUCTORES EJECUTIVOS WILLIAM JOYCE GUILLERMO DEL TORO PRODUCIDA POR CHRISTINA STEINBERG NANCY BERNSTEIN DIRIGIDA POR PETER RAMSEY
elorigendelosguardianes.com
SCAN NOW!
DREAMWORKS ANIMATION SKG
Rise Of The Guardians © 2012 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.
30 DE NOVIEMBRE EN CINES
EN 2D Y 3D

Need for Speed Most Wanted



Nueva entrega y revisión del título que triunfó allá por el 2005. Una conducción más arcade, mejoras en los aspectos técnicos y un modo online adictivo.

EA | Conducción | Octubre | 7+
http://www.needforspeed.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad

Nueva diana para una de las franquicias de conducción más populares de los últimos años. El primer «Most Wanted» fue todo un éxito y éste tiene todo lo necesario para arrasar. Conducción arcade, bólidos de lujo, personalización, un mundo abierto con trazados urbanos, comarcales, túneles, radares, mil y un elementos que hacen la experiencia jugable cualquier cosa menos monótona, y además una IA muy mejorada.

Acelera a tope con un superbólido, gana "speed points" y desbloquea con ellos todo tipo de accesorios y grandes eventos

La campaña individual transcurre en la ciudad de Fairhaven. Cientos de kilómetros para pilotar los distintos coches del juego y quemar rueda por multitud de rutas y circuitos diurnos y nocturnos.

Desde el principio tenemos casi todos los coches a nuestra disposición, es cuestión de encontrarlos, subirse en ellos y añadirlos al menú de selección. A partir de ahí comienzan las pruebas, desde carreras de A a B, hasta persecuciones, demostraciones tirando de freno de mano, etc. Algo a tener en cuenta es que ya sean coches más corrientes como los Ford, Audi, BMW, hasta auténticos bólidos de lujo como el Aston Martin o el Marussia B2, a cada uno se le ha creado unas físicas concretas, de forma que la experiencia a la hora de conducir será diferente. Asimismo, el sistema de control del coche no es sencillo, requerirá de unas horas de entrenamiento pero los pilotos más experimentados acabarán por controlar su máquina.

Y ojo a la prueba final, una trepidante competición contra los 10 pilotos más fuertes de la ciudad… con la poli detrás sin quitar ojo a nuestra matrícula. Claro, si la llevamos.

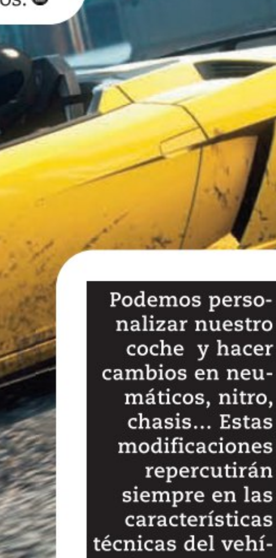




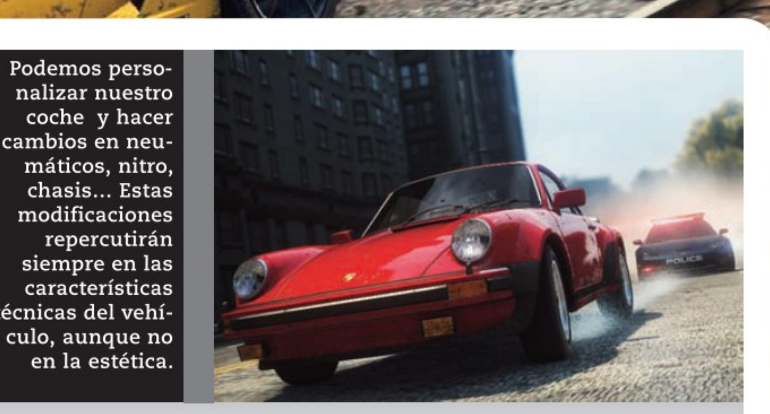
Multijugador de categoría

Uno de los puntos fuertes es este modo multijugador online en el que hasta ocho jugadores pueden competir a la vez en carreras rebosantes de adrenalina. Funciona de manera sencilla, entras en la partida, vas al lugar señalado en el mapa por el anfitrión de la partida y a partir de ahí tendrás que seguir una lista de hasta cinco pruebas e intentar conseguir la mejor puntuación en cada una. Son pruebas muy variadas, no simples carreras y siempre sorteando el tráfico e intentado huir de la incansable policía.





Podemos personalizar nuestro coche y hacer cambios en neumáticos, nitro, chasis… Estas modificaciones repercutirán siempre en las características técnicas del vehículo, aunque no en la estética.



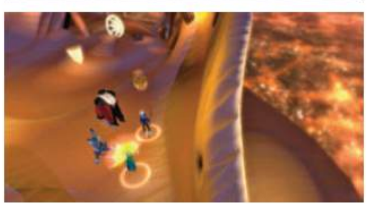
El origen de los guardianes

Una ventura épica llena de imaginación que nos llevará a meternos en la piel de personjes tan fantásticos como familiares, para combatir a un malvado espíritu.

Érase una vez un malvado espíritu que quería llenar de miedo los corazones de los pequeños del mundo a través de horribles pesadillas que no les permitían descansar. Aquel ser perverso se llamaba Sombra y veía cerca su objetivo, cuando de repente unos increíbles héroes se unieron para acabar con sus planes y destruirle. Y estos héroes, protagonistas de esta historia épica cargada de aventuras, acción y magia, responden a los nombres de Norte (Papá Noel), Hada (El Hada de los dientes), Bunny (el conejo de Pascua), El Creador de Sueños y Jack Escarcha. Personajes que nunca antes habíamos imaginado repartiendo cera, pero que en este caso el fin justifica los medios. Controlando a estos personajes los jugadores tendrán que ir superando retos y misiones de lo más imaginativas para dar caza a Sombra en unos mundos muy coloridos y variados, desde enormes praderas verdes hasta suelos helados rodeados de aguas congeladas. Cada uno de los protagonistas de esta historia tiene unas habilidades concretas relacionadas íntimamente con su carácter y que irán mejorando a medida que se van superando pantallas, con lo que es una ventaja saber analizar qué personaje es más adecuado para enfrentarse a unos enemigos o para superar un laberinto... La magia y la imaginación son los elementos más importantes de un juego basado en la película animada que el director Guillermo del Toro ha estrenado en noviembre.

Los personajes irán sumando hechizos y pócimas, cada vez más eficaces, para acabar con los planes de Sombra







Ver a los protagonistas en acción nos regalará momentos tan emocionantes como en la peli. Lo pasaremos especialmente bien cuando controlemos al joven guardián Jack Escarcha, armado con su vara mágica.

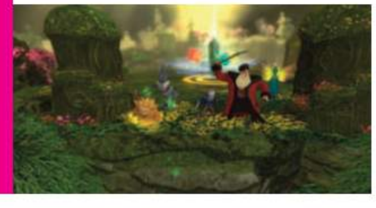
Namco Bandai | Aventura
Noviembre | 12+
www.namcobandaigames.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Ataques y hechizos

El juego incluye un interesante modo multijugador que ofrece la posibilidad de jugar hasta cuatro usuarios al mismo tiempo, pero además en el modo individual se podrán hacer ataques de equipo, muy eficaces, aunque no siempre fáciles de llevar a cabo. Además tendremos variedad de hechizos para que, en comandita con el resto de los guardianes, nos sea posible salvaguardar las creencias e imaginación de los niños.





Hitman Absolution



El Agente 47 regresa a la acción en un nuevo título fiel al estilo de la saga pero con novedades que lo convierten en uno de los candidatos a juego del año.

Con su aspecto habitual, frío, calculador, y su inconfundible código de barras en la nuca, Hitman arranca su quinta aventura ejerciendo su mayor "virtud": matar. En este ocasión el Agente 47 descubre que ha sido traicionado por alguno de los miembros de la agencia para la que trabaja. Así se verá envuelto en una conspiración que atañe a personas cercanas, a políticos, a policías… Todo un mundo de corruptelas, asesinatos y venganza del que deberá salir airoso el protagonista. El estilo de juego del modo campaña es fiel a la saga, con con un elemento fundamental, la improvisación. En todo momento y gracias a la estupenda IA, Hitman es libre de moverse y hacer lo que sea para salvar una misión y lo hace además de manera que parezca un accidente, con sigilo, con eficacia y "clase". Además el juego viene con dos novedades: el Modo Instinto y el modo Contratos. El primero permite contemplar el mundo a través de los ojos de Hitman, observar el entorno, las posibles vías de escape, los atajos, las armas de las que dispone, los distintos disfraces existentes para pasar desapercibido en la realización de su cometido. El segundo modo forma parte de la opción online y permite a los jugadores crear y compartir sus desafíos dentro del juego. En cualquiera de los casos la acción está a un límite de descarga de adrenalina inimaginable, interactuando con los más de cien personajes diseñados para la ocasión y cuya captura de movimientos se ha hecho recurriendo a conocidos actores de Hollywood. Ni que decir tiene que el calvorota dispondrá de un armamento propio del sicario perfecto.

> Giros argumentales, traiciones, corrupción en un juego muy completo desde el punto de vista de la historia y excepcional técnicamente. Eso sí, sólo para adultos

IO Interactive | Acción | Noviembre | 18+
www.Hitman.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Nuevo motor gráfico

El estudio danés IO Interactive, desarrollador del juego, ha conseguido crear un nuevo motor gráfico que responde al nombre de Glacier 2. Éste permite mantener en pantalla una gran cantidad de personajes, más de 100, de aspecto muy realista, mientras muestra escenarios diseñados al detalle. Aparte, merece la pena destacar en el juego la excepcional cinemática y la dirección artística, combinando el estilo clásico de la saga con las novedades del nuevo título.

En el modo Contratos se escoge un nivel, objetivos, armas, reglas y se completa el contrato en función de distintos parámetros que marca el juego. Rejugarlo siempre te ofrecerá alternativas distintas.

Far Cry 3

Para acabar el año chasqueando los nudillos, nada mejor que la mejor entrega de una saga con los tornillos sueltos pero irresistible y brutal.

Vuelve la tercera entrega de una franquicia que ha ido dosificándose con buen "tempo" desde que abrió la lata allá poen 2004. Aunque bien es cierto que su anterior entrega nos dejó un poco cariacontecidos por haber dado un excesivo golpe de timón a los postulados cañeros de su título fundacional, por lo que, aquí, Ubisoft Montreal toma las riendas y para presentarnos un explosivo y feroz shooter-sandbox en forma de versión canalla de otros títulos de supervivencia aventurera como «Tomb Raider» o incluso «Uncharted». Y todo, con un argumento de los de cuchillo entre los dientes. Así, nos pondremos en la piel de Jason Brody, un hombre solitario en el fin del mundo, atrapado en una isla tropical misteriosa, lejos de la civilización, y totalmente fuera de la ley. Como vemos, nada de vacaciones en un entorno paradisíaco, ya que el pirata loco Vaas nos hará la vida imposible a través de una cuarentena de misiones (más bien tareas) para rescatar a nuestros colegas, donde habrá que agudizar nuestro ingenio, orientación y pericia «survival» para no acabar convertido en colgante navideño (a la altura de la nuez) de algún cocotero. Vehículos, escondrijos, armas y sigilo nocturno o subacuático serán nuestros aliados en un título que en ocasiones nos hará tambalear nuestras facultades mentales (bueno, las de Brody). Unos gráficos y animaciones muy realistas (ojo con el gore a veces), generosas misiones secundarias y un majo cooperativo para cuatro le dan caña a un título brutal y sin concesiones. "Nenazas" abstenerse...

La combinación perfecta entre FPS, sandbox y survival, gracias a un escenario enorme y repleto de trampas para osos

Ubisoft | Shooter | Noviembre | 18+
http://far-cry.ubi.com



Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





La isla de los locos

Sin duda, el mayor atractivo de «Far Cry 3» es su impactante entorno natural, un escenario selvático de generoso detallismo y repleto de personajes zumbados y peligrosos. Como si de una obra de Conrad se tratase, tendremos que enfrentarnos al lado oscuro mientras exploramos sus rincones y descubrimos sus secretos y horrores, algunos muy de actualidad, y decidimos entre el bien y el mal como una partida de ruleta rusa en El cazador. Las consecuencias son imprevisibles.

Las misiones acuáticas ofrecen algunas de las dosis de adrenalina más altas. Ubisoft apuesta fuerte con esta tercera entrega que, aparte de unos diálogos de traca y con aire tarantiniano, nos absorbe con acción sin límites.

LEGO El Señor de los Anillos

Convertir a titanes de la cultura popular en muñequitos articulados no era reto baladí. Pero Lego consigue ponerle el anillo y hasta el collar de diamantes a un señor juego.





Warner | Aventura, acción
Noviembre | 3+
http://videogames.lego.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



Detalles y destellos

La fidelidad con la saga de Peter Jackson alcanza un grado supremo en este título, que parece estar concebido por auténticos fanáticos y eruditos del universo Tolkien. Valgan dos detalles: las voces de los personajes son las mismas que en las películas e, incluso, los diálogos están calcados para no perder ni una línea de guión en esta épica aventura. Eso sí, algunos chascarrillos típicamente "legolianos" se han añadido para darle un toque sabroso y humorístico extra al guiso.



Con El Hobbit a la vuelta de la esquina, Warner tiene a bien "legolizar"no solo a Legolas, sino a toda la cuadrilla tolkiana en un juego que recorre de cabo a rabo la Tierra Media y todo los escenarios de una de las trilogías más exitosas y premiadas del cine. La operación es redonda y se veía venir a la legua. Porque, después de que Traveler's Tales le haya cogido el tranquillo a la conversión en figuritas Lego de franquicias como «Harry Potter», «Star Wars», «Indiana Jones» o «Batman», el siguiente de la lista tenía que ser «El Señor de los Anillos» sí o sí. Sin embargo, el reto era mayúsculo, no solo por la cantidad de personajes disponibles sino por los escenarios y territorios vastos y épicos de las novelas y las pelis.

> Todos los escenarios, personajes, batallas, episodios y hasta diálogos de las películas de Peter Jackson se encuentran recopilados

Pero, a grandes desafíos, grandes resultados: son todos los que están, tanto los conocidos como Frodo, Gandalf, Aragorn o Gollum (genial su reproducción en pieza) como los más secundarios. También los escenarios y secuencias de la saga se respetan escrupulosamente, añadiendo guarnición en forma de 40 elementos mágicos a recolectar, o rompecabezas y enigmas desperdigados por el camino. Mención aparte merecen las batallas, espectaculares y donde nos damos cuenta de la verdadera dimensión de este juego, que incluso no obvia los momentos más cruentos de la franquicia, aunque «suavizados» con el toque de la casa. Un gran sonido y un look inspirado redondean uno de los más brillantes experimentos Lego que hemos podido disfrutar. Todo un "tesoooorooo"...



Por si alguno echaba de menos las épicas batallas de la trilogía rodada por Peter Jackson, los muñequitos de Lego consiguen una insospechada intensidad bélica y una riqueza de escenarios encomiable.

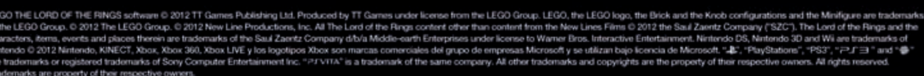
LEGO

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™

¡ÚNETE A LA LUCHA EN LA MAYOR AVENTURA JAMÁS CONSTRUIDA!

7 www.pegi.info

XBOX 360. XBOX LIVE. PS3 PlayStation 3 PlayStation Network PS VITA PlayStation Vita PC DVD ROM Wii NINTENDO 3DS NINTENDO DS









Wonderbook
El libro de los hechizos

Llega uno de los juegos más encantados y encantadores de los últimos tiempos. La Realidad Aumentada y la varita mágica de Sony hacen posible, valga la redundancia, el encantamiento.

Abracadabras y “hocus pocus” variados. Porque en estas fechas tan señaladas y consumistas, los reyes magos van a tener que rascarse el bolsillo más de lo habitual para poder atender a las peticiones de uno de los juegos más vistosos y chulos descubiertos desde hace mucho tiempo en “horario infantil”. El viejo y estéril debate sobre los videojuegos considerados como veneno para el hábito de lectura (principalmente infantil y juvenil) debería quedar desterrado para siempre gracias a uno de los proyectos más ambiciosos de PlayStation 3: «Wonderbook». Y, para empezar, nada mejor que «El Libro de los Hechizos», una aventura obra y gracia de J. K. Rowling que nos trasladará al celebérrimo universo encantado de Hogwarts, donde la bruja Miranda Goshawk nos invita a aprender conjuros que responden a los sugerentes nombres de Incendio, Wingardium Leviosa o Expelliarmus. Que sea la propia Miranda quien se presente: “Provengo de una familia humilde, y soy la última de nueve hermanas. Cuando era niña, no había libro de hechizos básicos que diera a una bruja principiante como yo las instrucciones claras y precisas que habrían hecho de la magia un proceso mucho menos complicado y misterioso (...). En casa, estaba a merced de mis hermanas mayores y sus trastadas: me daban el conjuro equivocado para todos los hechizos que intentaba. Que me pasaran sus viejas túnicas eran vergonzoso, lo de los conjuros... llegaba a ser peligroso. Cuando crecí me di cuenta enseguida



Sony | Aventura | Noviembre | 5+
es.playstation.com

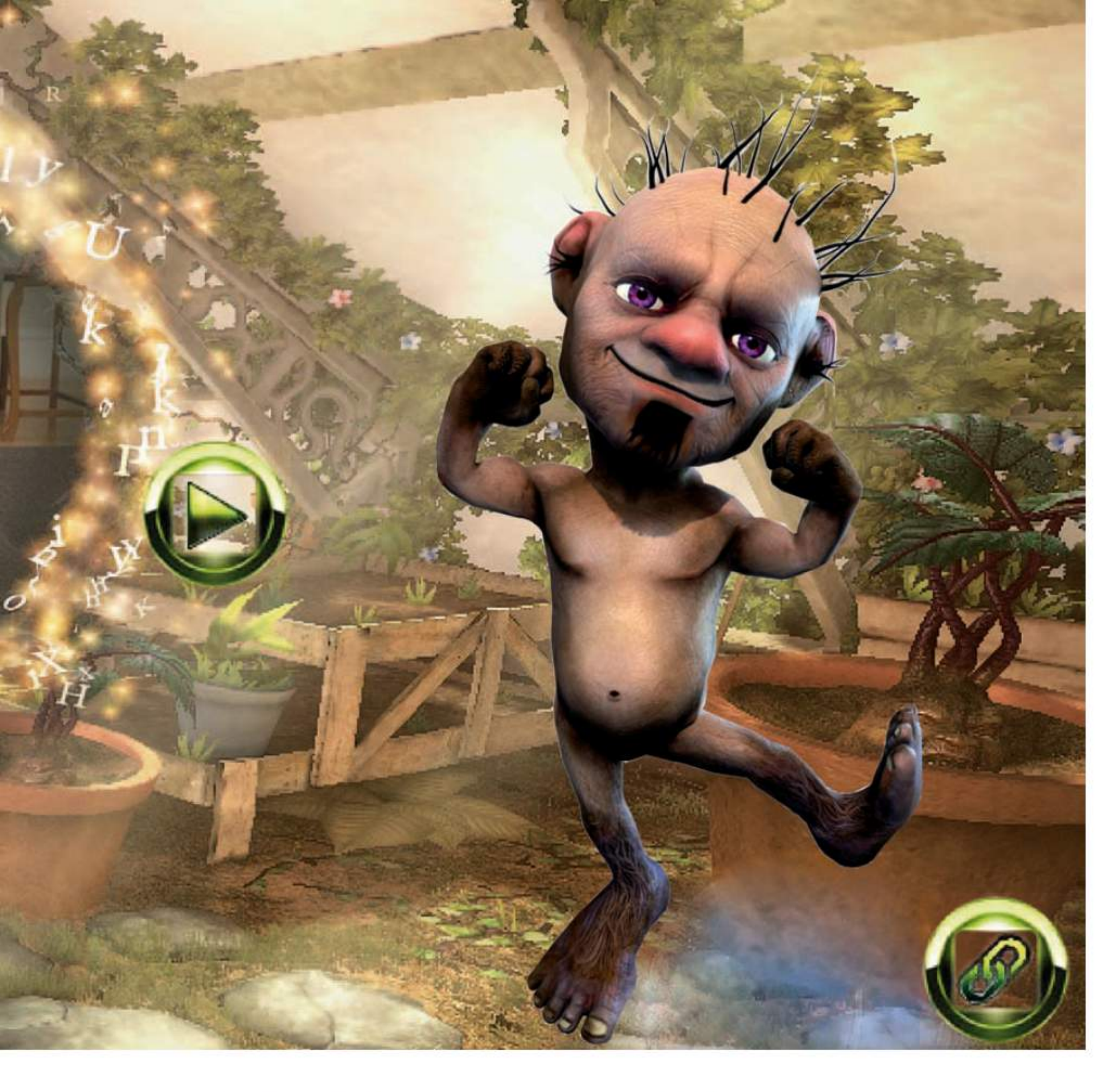
Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	6/6



Todo está en el libro

El premio al periférico del año se lo lleva de calle este dispositivo en forma de libro físico, de una docena de páginas esponjosas, que permite que el jugador interactúe, participe y se deje cautivar e inundar con los diversos contenidos propuestos para su disfrute. Realmente la sensación de comprobar cómo brotan las aventuras y los escenarios ante nuestros ojos hacen de este libro casi borgiano algo especial. Gracias a Wonderbook te situarás en el centro de la acción como nunca.





Próximos capítulos

Y esto es solo el principio, ya que Sony tiene varios proyectos en cartera para su periférico de lo más jugososos, como la divertida y original «Diggs Nightcrawler», donde ayudaremos a un "detective gusano", lupa en mano, a desenmascarar a su antiguo socio; y «Walking with Dinosaurs», un título pedagógico en el que podremos descubrir fósiles, limpiarlos, acceder a sus fichas, etcétera. Eso, además de acuerdos alcanzados con Disney y la BBC para ampliar el territorio y las temáticas de Wonderbook.



Gracias al ingenio de la Realidad Aumentada llevado a su máxima expresión, «El Libro de los Hechizos» nos propone una mágica aventura donde, literalmente, nos convertiremos en el protagonista de una historia llena de conjuros y abracadabras, con un diseño impactante y unas varitas encantadas a nuestra disposición. Un juego irresistible para la chiquillería, y el inicio de una saga que promete emociones fuertes.

de que la ayuda que tanto necesité no existía, y por eso creé el libro que sostienes ahora mismo".
En realidad, el truco de «Wonderbook» consiste en aplicar con virtuosismo la Realidad Aumentada, algo de lo que ya habló L. Frank Baum (autor de «El maravilloso mago de Oz») a principios del siglo pasado, y que Sony ha puesto en práctica repetidamente con juegos como «EyeToy» o «EyePet». Ahora, da un paso de gigante aprovechando la tecnología de la cámara PlayStation Eye y del mando PS Move, que logra hacer realidad por arte de magia y birlibirloque las acciones y los movimientos de los jugadores a lo largo de cinco capítulos maravillosamente ilustrados (ojo a los deliciosos gráficos del teatrillo de cartón que relata la historia de cada hechizo) y con una música igual de brillante. Realmente hay que probarlo para creerlo, disfrutarlo y sumergirnos plácidamente en un universo repleto de unicornios, caballeros andantes, dragones, calderos mágicos, criaturas marinas legendarias y muchos prodigios más que sobrevuelan a nuestro alrededor como si fueran de verdad. Además, no sólo te conviertes en el centro de la acción como alumno de la escuela de magia de Hogwarts, también descubrirás nuevas historias escritas en colaboración con la citada autora de Harry Potter. Casi nada.

> Magos, princesas, seres mitológicos y pócimas abracadabrantes se dan cita en un título con el sello inconfundible de la escriora J. K. Rowling

Guía de juego

Una vez que abrimos el mágico libro azul, reviviremos la rara y gozosa sensación de ser testigos de algo especial con vestigios de infancia feliz y escarchada. Al principio, tendremos que tener algo de paciencia para calibrar la cámara PlayStation Eye y ajustar Wonderbook convenientemente. Una vez dispuestos, tendremos que elegir entre tres varitas mágicas, con tamaños, texturas y características diferentes, y para



que el mando PS Move se adapte a sus características. Seguidamente elegiremos Casa (Griffindor, Hufflepuff, Ravenclaw y Slytherin), visitaremos la biblioteca de Hogwarts, y ya estamos preparados para aprender y dominar los hechizos propuestos, haciendo que la bolita Move parezca una mini aurora boreal. El control es sencillo, y la ejecución fácil y satisfactoria pensando en los pequeños de la casa, que se quedarán con la boca abierta ante algunos pasajes del libro.



Ratchet & Clank: QForce

Una nueva aventura intergaláctica llega a la PS3. El capitán Qwark, Ratchet y Clank tendrán que intentar evitar una invasión alienígena…

El Capitán Qwark nació hace unos añitos para la PS2. Era el fundador y líder de un equipo de héroes espaciales, la QForce, que luchaba contra las maldades de un súper villano, el Doctor Nefarius. La QForce la integraban ocho miembros, pero tras derrocar al susodicho doctor se disolvió. Pero a Qwark siempre le apetece una aventura espacial, y ahora ni más ni menos que tres planetas están a punto de ser invadidos por un montón de alienígenas. Así que Qwark, frotándose las manos, convoca a la QForce, y por supuesto a Ratchet y Clank para librar una ardua batalla intergaláctica. Así que a los mandos de Ratchet, de Clank o del mismísimo Qwark tendrás que repartir de lo lindo para que éstos alienígenas se vayan por donde han venido. Aventuras y plataformas que regresan a la acción más clásica en tercera persona y en escenarios fantásticos llenos de colorido y sorprendentes elementos jugables. El modo campaña tiene un objetivo principal: acabar con los postulantes a invasores. Para ello tendrás que explorar el terreno en busca de armas y de distintos artefactos que te hagan cada vez más poderoso y peligroso. La cantidad y variedad de armas permitirá elegir la mejor en cada situación. Así podrás hacer uso de lanza-bombas de plasma, piro-blásters, eruptores sónicos y trotonantes... Todo con tal de avanzar en el juego y dar matarile a los latosos extraterrestres. Y podrás jugar solo en modo offline o con un amigo en el modo cooperativo. Cargado de detalles es un espectáculo tanto para la vista como para el oído, ¡pedazo de banda sonora!

> La clave del juego es construir una base impenetrable, aprender a protegerla y así hacer que los enemigos vayan desapareciendo poco a poco, saltando por los aires

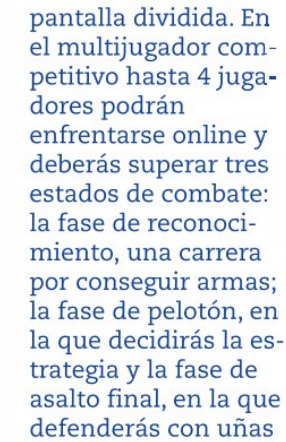


Sony | Acción, aventuras | Noviembre | 7+
http://es.playstation.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Multijugador

Hay distintas posibilidades en el modo multijugador. Podrás compartir partida con un amigo formando equipo a través de PlayStation Network o



sin la conexión mediante el sistema de pantalla dividida. En el multijugador competitivo hasta 4 jugadores podrán enfrentarse online y deberás superar tres estados de combate: la fase de reconocimiento, una carrera por conseguir armas; la fase de pelotón, en la que decidirás la estrategia y la fase de asalto final, en la que defenderás con uñas y dientes tu base.





En el juego deberemos crear una especie de base que a su vez tendremos que proteger para ir sumando medallas y puntos, canjeables por poderosas armas o mejoras de las mismas.



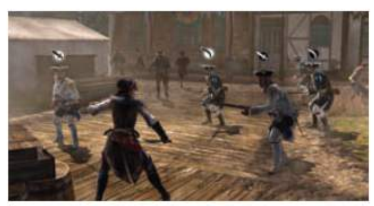
Assassin´s Creed III Liberation

La saga «Assassin's Creed» disfruta de un gozoso spin-off en territorio portátil con virtuosismo gráfico, ataques implacables y más sorpresas y trampas que una de chinos.

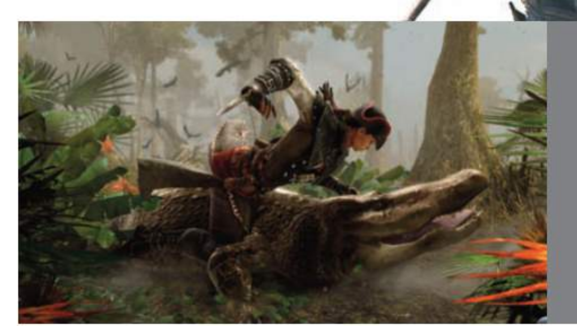
Seguramente el respetable habrá dado buena cuenta de «Assassin's Creed III» en versión "mayor", con ese héroe mestizo llamado Connor. Pues ahora toca versión portátil para PS Vita, que le ha dado la vuelta al último capítulo de una saga imprescindible. En situación: seguimos en plena Guerra de la Independencia Americana, concretamente en 1765. Mientras en el norte se desarrollan los eventos que desembocarán en la revolución de los Estados Unidos, las fuerzas españolas planean tomar el control de Luisiana, en el sur, aunque

> Aveline es una heroína letal al servicio de la hermandad de los asesinos. Gran fichaje para un juego que vuelve a matarlas callando.

todavía deben enfrentarse a Aveline, una asesina letal que utilizará todas las armas y habilidades de su arsenal para liberar su tierra y a los suyos, ya sea eliminando a sus enemigos sigilosamente con asesinatos a cámara lenta o haciendo que caigan en trampas mortales.
Ella es la heroína de una historia que nos sitúa en las calles hechizadas de Nueva Orleans, en los pantanos "perfumados" por el vudú y hasta en antiguas ruinas mayas. Astuta y sigilosa, la moza también es un as con el machete, las pistolas de duelo y la cerbatana con dardos envenenados, una de sus especialidades para poder liquidar al enemigo y llevar a cabo su épica misión. Mucha acción, exploración y ese componente "saltimbanqui" clásico en la saga le dan miga a un juego con más sorpresas y sobresaltos que nunca, gracias a unos entornos al detalle donde nos encontraremos con tesoros perdidos o caimanes con hambre atrasada. Chiquito pero matón.







Ubisoft | Aventura, acción
Octubre | 18+
http://assassinscreed.ubi.com

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6



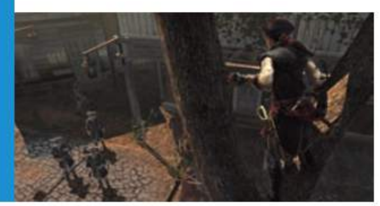
La letal Aveline goza de una elasticidad y una peligrosidad a la altura de sus ilustres predecesores. Hasta con caimanes se atreverá. Mucha acrobacia y sigilo estiloso serán las claves para esta versión de PS Vita.

En los límites del control

Recuerda un poco a «Uncharted: Golden Abyss» este juego, que tiene a bien aprovechar todas las ventajas del panel táctil trasero y la pantalla táctil, de la función de sensor de movimiento y de la cámara de



la Vita para ejecutar asesinatos a cámara lenta, robar a nuestras víctimas sin que se den cuenta o perseguir a los enemigos en canoa. Todo, con un control y dominio de la situación a vista de águila, y una fluidez de ataques y combos envidiable.





Phineas y Ferb
A través de la 2ª dimensión



Traviesos y listos, personajes de la tele, del cine y de las consolas de sobremesa, Phineas y Ferb dan ahora el salto a la portátil de Sony con mucha acción plataformera.

La historia de este dicharachero juego está inspirada en las aventuras y trastadas que estos pequeñajos lían habitualmente. Los dos hermanastros, dotados con un ingenio poco común, se pasan el día jugando en los alrededores de su casa con su mascota, el ornitorrinco Perry. Pero un día descubren que Perry no es una mascota al uso, resulta que es un agente secreto que lucha contra el mal… y eso en vez de asustarles, les encanta. Así que de la mano del Agente P (su ornitorrinco), participarán en una misión secreta que les llevará a recorrer el mundo y otras dimensiones paralelas con un único objetivo: acabar con los planes del maléfico Dr. Doofenshmirtz. Aventura y acción garantizadas en un mundo hiper colorido plagado de plataformas de lo más divertidas y variadas en las que habrá que saltar, columpiarse, correr, agacharse y hacer un poco de todo que para eso estos chicos son jóvenes y no le tienen miedo a nada. La aventura es para un solo jugador, y existen ocho personajes jugables, cada uno con sus características concretas, con ventajas y desventajas para superar determinados niveles, así que habrá que estudiarlos detenidamente para saber con cuál nos puede ir mejor. En total hay veinticuatro niveles de distinta dificultad y temática y seis curiosos gadgets extraídos de la serie. Además de que cada nivel está cargado de elementos jugables muy distintos, y cada jefe final es una sorpresa, ya que aunque son conocidos para aquellos que siguen la serie, la manera de acabar con ellos es todo un espectáculo sólo a la altura de estos hermanastros.

> La variedad de plataformas lo convierten en un título muy dinámico y entretenido. Otro punto fuerte es que puedes personalizar tus armas y retar a los jefes finales

Mucha, mucha diversión y sana locura es lo que nos ofrecen las andanzas de los dos hermanastros más gamberretes y salados de la televisión. Ojo al salto que dan a la 2ª dimensión, ¡no tiene desperdicio!

Sony | Acción, plataformas | Octubre | 7+
http://es.playstation.com

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

A pasarlo bien en PSP

Una serie de dibujos animados, su versión en el cine, sus versiones en las consolas caseras y ahora por fin en la PSP. El juego se adapta a la perfección a las características de la portátil de Sony y saca el máximo partido de sus condiciones técnicas. Su diseño, de mucho colorido, y su amplia riqueza en la jugabilidad, simultáneamente se reflejan en la pantalla y a la hora de movernos con el joystick. Pocos títulos aparecen ya para esta consola, pero si nos dan la sorpresa como con éste, lo celebraremos.

Fable The Journey



Kinect recibe con los brazos abiertos (nunca mejor dicho) al primer «Fable» desarrollado sin la colaboración expresa de Peter Molyneaux.

Junto a «Halo» y a «Forza», Fable se ha mantenido como una de las franquicias "first party" más importante de Microsoft desde que hace una década se lanzara Xbox. Continuando la línea temporal iniciada en Albion durante una especie de revolución industrial mezclada con magia, en «The Journey» conoceremos a Gabriel, un sencillo ciudadano que por circunstancias de la vida se ve envuelto en una encarnizada lucha del mal contra el bien.

En «The Journey» se nos ofrece una nueva forma de vivir las épicas historias, gloriosas batallas y arrebatadores paisajes que ya hemos gozado de la franquicia

Al ser un título exclusivo para Kinect, ya sabemos que nos va a tocar movernos, pero a diferencia de otros juegos desarrollados para este periférico, «The Journey» se ha diseñado para poder jugarse sentado. En realidad, el género no ha cambiado mucho, porque sigue siendo un RPG en toda regla; es sólo que ahora no tendremos apenas libertad para elegir camino. La novedad viene dada por el control: todo se puede hacer con las manos, y tras una breve calibración el dispositivo externo nos detectará con mucha precisión.
Aunque todas las anteriores entregas fueron un referente técnico en su época, este capítulo tampoco es que sea la quinta maravilla en apartados visuales. No obstante, todo se mueve con suavidad y sigue teniendo el toque de original "magia tecnológica". Po otro lado, el sonido sí raya a un nivel excelente, gracias a un doblaje realizado por actores bien reconocibles que han dado el toque perfecto a cada personaje.
Si quieres una aventura diferente y única para tu Kinect, «Fable: The Journey» te ofrece algo que ninguna otra consola tiene. Y por lo menos te esperan 10 horas de acción.





Te recomendamos una pausa de vez en cuando si no quieres que te acaben doliendo los brazos de tanto trotar con tu caballo. Además, él también lo agradecerá, porque la aventura es larga y sufrida.

Microsoft | Aventura, RPG
Octubre | 12+
http://www.xbox.com/

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



Toma las riendas

Gran parte del juego se desarrolla a lomos de un caballo al que tenemos que dirigir por una serie de caminos predefinidos. Podremos potenciar su resistencia recogiendo ítems a lo largo del camino, y debemos evitar obstáculos en frenéticas persecuciones. También las luchas las haremos controlando diferentes habilidades mágicas al mover las manos. Es sin duda el mejor punto del juego, cuando lanzamos hechizos con nuestros guanteletes o paramos golpes enemigos como si de verdad estuviéramos metidos en el universo Fable.





Paper Mario
Sticker Star

Nintendo | Plataformas | Diciembre | 3+
www.nintendo.es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6

Talante especial a ritmo de jazz

La saga «Paper Mario» siempre ha tenido un talante especial, mucho más creativo, soñador y hasta zen. No hay más que comprobar el pausado jazz que nos acompaña en nuestra aventura, nada que ver con las melodías de tragaperras con hipo de otros juegos de Mario. Una gozada para los sentidos que nos remite a otra joya de la casa: «Kirby Epic Yard». Y es que además de amansar a las fieras, la música puede también tener poder "hinóptico" desde la pantalla de la 3DS.

3D en 2D, o viceversa

Uno de los misterios por resolver en un juego como éste era cómo se acopla la filosofía 2D de la saga «Paper Mario» a la maquinaria 3D de la consola. Pues divinamente y de forma cabal: dejando a Mario y sus personajes en la segunda dimensión, y aplicando a los escenarios los gráficos 3D hasta convertir a los diferentes mundos en dioramas creados en una caja de zapatos. Brillante y útil para la jugabilidad, las horas de diversión se acumularán sin notar el paso del tiempo. La capacidad de Mario para atraer a propios y extraños, en una u otra dimensión, sigue intacta.



Una de las sagas más creativas de Mario llega al territorio portátil de 3DS con un juego exquisito, lleno de detalles y calidad por arrobas.

El universo mariófilo es casi infinito... Pensábamos que cierta ramificación o subgénero andaba un poco solapado, y ¡zas! aparece a nuestro lado con energías renovadas. Y he aquí a «Paper Mario», un filón que data de 2001 y que ha recorrido las consolas de sobremesa de Nintendo: N-64, GameCube y Wii. Ahora, para que no se diga, tenemos al mítico fontanero perfectamente rejuvenecido para 3DS. Una entrega que es pura esencia de la casa, empezando por su argumento, que nos sitúa en el día de la fiesta anual de la pegatina en Villatina, aguada por el inevitable Bowser, que ha logrado que el cometa Pegatina explote y las seis pegatinas reales se han perdido por ahí. Así que Mario y su aliada Tina, un hada de las pegatinas, deben recuperarlas y poner las cosas en orden en esta aventura repleta de acción.

Lo malo es que esas pegatinas perdidas se han quedado pegadas a Bowser y a sus secuaces, así que tendremos que resolver cantidad de puzles y enfrentarnos en numerosas batallas si queremos recuperarlas. De hecho, Mario y Tina viajarán muy lejos, por praderas, desiertos, bosques y montañas, en busca de las pegatinas perdidas.

Mitad plataformas, mitad juego de tablero de lo más dinámico, «Paper Mario: Sticker Star» nos propone un buen puñado de fases y áreas con los clásicos escenarios de la saga, vistos desde perspectivas insólitas. Igual que el propio Mario, con capacidad para transformarse en diversos personajes de acuerdo con los potenciadores disponibles, que nos servirán para conseguir nuevas habilidades y completar misiones adicionales para otros personajes. Así, lograremos que Mario gane fuerza y esté en plena forma para sus próximos combates.

Además, por vez primera en la serie, no hay puntos de experiencia que acumular, aunque sí una buena colección de objetos en nuestro zurrón como ventiladores, tijeras y radiadores, que podrán ser convertidos en pegatinas y utilizadas para resolver puzles o ganar batallas para seguir avanzando nivel a nivel.

Muchos rincones secretos que explorar, un apartado gráfico sencillamente deslumbrante y con un espíritu cartoon delicioso, ingeniosos mecanismos para avanzar en los niveles a base de puentes y rampas, y unos territorios clásicos con muchos ases en la manga le dan vida a un juego perfecto para disfrutar en cualquier momento y situación.

> Colorido, imaginativo y con mucha tela que cortar. Un título al que es tan fácil entrar como difícil salir de su magnética diversión



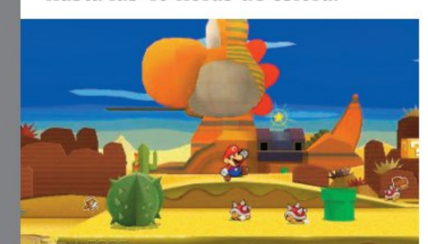
Con el bigote más frondoso de lo habitual, y con las botas de siete leguas bien calzadas y apretadas, Mario vuelve a la segunda dimensión con un título que luce un esplendoroso look 3D. ¿Que cómo es posible tal abracadabra? Mayormente, con el talento de Nintendo a la hora de pintar plataformas tridimensionales y dejar que los combates se desarrollen por la vía arcade tradicional. Un trabajo fino y brillante.

Guía de juego

Aunque el control es sencillo y sin zarandajas, un tutorial al principio del juego nos irá explicando los intríngulis con todo lujo de detalle. Sobre todo, el dominio de la pantalla táctil, ya que el stylus será aquí esencial para poder sacar al juego todo el jugo que contiene. Los movimientos serán los habituales en Mario, con su salto y doble salto acrobático, el aplasta-champiñones y las habilidades especiales que



iremos adquiriendo a lo largo de la aventura. Siempre, teniendo en cuenta el efecto de la ley de la gravedad y el viento. Como no podía ser de otra forma, saber manejar las pegatinas es esencial, ya que Mario las utilizará para atacar a sus enemigos y dejarlos planchados a tus enemigos. No solo eso, pues también nos servirán a la hora de resolver puzles y alterar el entorno para revelar nuevas áreas y caminos para avanzar por el juego (aunque solo tienen un único uso). Hay que estar ojo avizor, pues las pegatinas aparecen por todas partes y cuanto más llamativas sean, más poder poseen. Conviene guardarlas en el álbum, por si acaso, y así poder disfrutar y alargar el juego hasta las 40 horas de eslora.





Fdo. Moebius

Ya está aquí



No se trata de una continuación. Wii U es un nuevo dispositivo que pretende revolucionar el sector con sus grandes prestaciones y nuevos planteamientos para disfrutar de los juegos, además de con una fuerte apuesta por las capacidades online. Nintendo lo ha vuelto a hacer.



Wii U GamePad
El controlador principal de la consola y la estrella del nuevo dispositivo. Una conjunción de tecnología punta.



Pantalla independiente
La pantalla táctil de 6 pulgadas de Wii U GamePad permite visualización de juegos o información adicional de lo que se ve en televisión.



La gran potencia de Wii U
Procesador multinúcleo, dos gigas RAM, hasta 32 GB de memoria flash, salida múltiple de AV para vídeo, 4 puertos USB, reproducción en 3D...

Compatibilidad con Wii
Wii U es compatible con todos los juegos de Wii y con todos sus complementos y mandos oficiales.

Warawara Plaza
Punto de encuentro de la comunidad Wii U para compartir aficiones, consejos e información. En eShop podrás comprar juegos exclusivos y variadas aplicaciones.



Modo Off TV
¿Te imaginas que en el momento crucial de la partida venga tu padre a cortártela porque quiere ver en la tele un documental? Pues no te preocupes, que con Wii U te puedes seguir disfrutando en ese mismo punto de la partida con solo pulsar un botón. Así, lo que estabas viendo en la tele pasa al instante a la pantalla de tu mando Wii U GamePad, conservando toda la calidad, tasa de refresco y velocidad intactas. ¡Y a seguir la batalla!

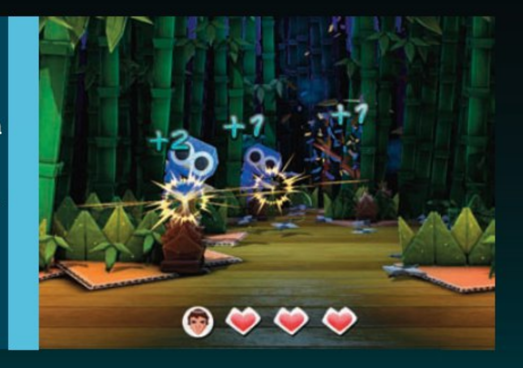


Juego asimétrico
Una exclusiva forma de jugar que permite a quien controla el Wii U GamePad tener objetivos y puntos de vista diferentes al resto de jugadores que compitan utilizando el Wii Remote en una misma partida. El hecho de no ver lo que hace el otro otorga una desconocida dimensión en el disfrute del juego. Wii U no sólo es pionera en utilizar este método de juego, sino la única consola, y además de aplicarlo a todo tipo de videojuegos.



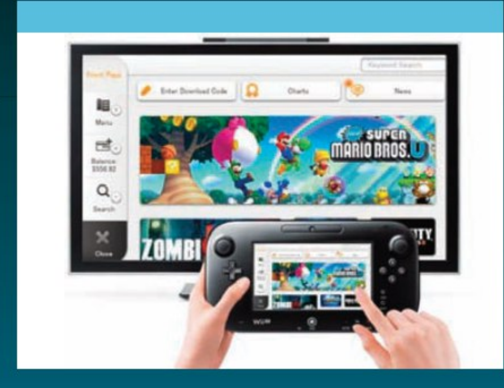
Juego expandido

Wii U también te posibilita pasártelo en grande jugando solo. Otra vez el Wii GamePad será tu mejor aliado, y mientras que en pantalla grande verás la acción en full HD, la pantalla del mando te ofrecerá información adicional de enorme valor, desde accesos rápidos a menús o mapas, hasta formas de control. Las posibilidades del sistema son enormes y el hecho de poder mirar dos pantallas diferentes es un plus.



Nintendo Network

Wii U estrenará un servicio online mucho más grande que el utilizado en Wii. A diferencia de éste, que estaba enfocado a funcionalidades específicas, ahora apuntan a varios servicios disponibles para los jugadores. Descarga de demos, multijugador online, opciones de suscripción premium, contenidos adicionales para juegos, acumulación de puntos por compras...





Full HD

Wii U te brinda la oportunidad de contemplar por primera vez a tus personajes favoritos de Nintendo en alta definición. Además, el mando Wii U GamePad nos abre un mundo infinito de posibilidades, proporcionando a través de internet información adicional sobre las películas que vemos. A esto hay que añadir que el navegador incluido está optimizado para usarlo toda la familia.

Gran catálogo

Sin duda el catálogo de juegos del lanzamiento de Wii U es de lo más granado. Para empezar cuenta con juegos exclusivos que inciden especialmente en explotar las virtudes de Wii U, como «New Super Mario Bros. U», por primera vez en HD, el divertidísimo «NintendoLand» o la aventura de terror «ZombiU», creada para la ocasión por Ubisoft. Otros juegos se han dado un lavado de cara espectacular como «COD Black Ops II», para aprovechar el juego Off TV; los deportivos «FIFA 13» y «NBA 2K13», para obtener del Wii U GamePad sensaciones inéditas; o «Assassin´s Creed III» que hace lo propio desde la pantalla táctil para vivir la aventura de Connor de manera más rica. Y lo mismo sucede con, «Sonic & All Stars Racing Transformed», «Tekken Tag Tournament II», «Disney Epic Mickey 2», «Darksiders II», «Mass Effect 3» y «Batman Arkam City». Juegos de todos los géneros. Y ojo con los que vendrán, muchos exclusivos para Wii U: «Rayman Legends» «Aliens Colonial Marines», «Bayonetta 2»...



Con Wii U tú mismo eres el que decide la forma de jugar, además de poder alternar las funcionalidades (videollamadas, navegación) en el momento que desees.



NintendoLand



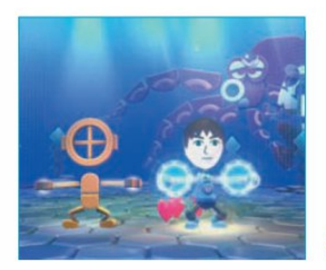


Si Wii tuvo su «Wiisports» para dar a conocer las funcionalidades del Wiimote, Wii U se estrena con NintendoLand para maravillarnos con su mando-tableta.

Te imaginas cómo sería un parque de atracciones poblado por personajes de Nintendo? No hace falta imaginar mucho, porque «NintendoLand» ya hace el trabajo por ti. En esta selección de minijuegos la compañía japonesa ha volcado toda su imaginación en el nuevo dispositivo estrella de la marca, el Wii U Gamepad, demostrando una vez más que no todo está inventado en el mundo de los videojuegos.

Las doce pruebas disponibles están basadas en diferentes series de Nintendo, todas con un aspecto carnavalero que lo hace accesible a cualquier tipo de jugador sin complejos. Hasta los más "hardcore" querrán echar una partida a las sencillas pruebas sólo para ver qué es eso de lo que se ha estado hablando desde el último E3 en Los Ángeles.

Los minijuegos se dividen en cooperativos, competitivos y solitarios. Los primeros son lo que la palabra indica: pruebas donde varios usuarios humanos o controlados por la máquina tienen que colaborar para conseguir el objetivo. Por ejemplo, en el juego basado en Zelda un usuario se pelea a espadazos mientras otro lanza flechas desde lejos. Los competitivos sólo se pueden jugar si frente a la pantalla se reúnen entre 2 y 5 usuarios, y son misiones donde tiene que ganar el más hábil. Es el caso de una prueba basada



Nintendo | Minijuegos | Noviembre | 7+
www.nintendo.es

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad





Juego asimétrico

Aparte de la pantalla táctil, la novedad principal viene por el juego asimétrico. Mientras que unos usuarios utilizan como interfaz la pantalla del televisor, el que tenga el Wii U Gamepad vivirá una experiencia diferente. Por ejemplo: en el juego basado en Luigi's Mystery Mansion, hasta cuatro jugadores equipados con linternas tendrán que buscar a un fantasma invisible, que controla el que lleve el Gamepad mirando su situación exclusivamente en la pantalla del mando.







Modo solitario

Si bien el juego está pensado para ser compartido con otros usuarios, hay algunas pruebas desquiciantes que no querrás (ni podrás) compartir con otros. El mejor ejemplo es el de la prueba inspirada en el universo Donkey Kong. En ella tendremos que desplazar moviendo el mando una vagoneta a la que habrá que abrir compuertas, formar puentes y guiar por desniveles sin que se rompa. Suena fácil, pero es lo más chungo que hemos probado en mucho tiempo. Y sí, hay que currárselo solito, pero será tal el empeño que debes emplear que volará el tiempo.

en «Animal Crossing», donde unos usuarios tienen que robar caramelos y otros tienen que pillarles coordinando sus movimientos. Por último, están los que sólo se pueden probar en solitario, como en el Castillo de Takamaru. Utilizando la pantalla táctil, tenemos que apuntar y destruir a los guerreros samurais que nos acechan, utilizando sobre todo estrellas ninja.



Si tienes suerte de tener a otros cuatro amigos jugones cerca, lo más seguro es que no os despeguéis de la pantalla en horas con este título 100% original

Es la primera vez que en una consola de Nintendo podemos disfrutar de gráficos en alta resolución, y ni siquiera en los momentos de mayor carga gráfica la tasa de fotogramas por segundo cae mínimamente. Los juegos que necesitan usar los acelerómetros del Gamepad son tan originales como concisos a la hora de detectar la orientación del dispositivo, a lo que ayuda mucho el hecho de que se trata de un mando muy ligero. En el caso de las carreras de F-Zero», donde el controlador actúa como un volante, la sensación de estar al mando de hasta el más mínimo movimiento es total.

En este tipo de juegos, Nintendo demuestra la habilidad innata de hacer que algo nuevo parezca al mismo tiempo sorprendente y familiar. No harán falta más de cinco minutos para hacerse con el nuevo esquema de control y sentir que llevas años jugando a NintendoLand. Una maravilla.



La diversidad en «NintendoLand» permite hasta 6 pruebas para un solo jugador y la mayoría de los 12 minijuegos, todos ellos basados en licencias clásicas de Nintendo, cuentan con un multijugador local de hasta 5 jugadores. Y no sólo eso, tenemos la posibilidad de usar nuestros Miis disfrazados (como la coraza de Samus) y la red social Miiverse para intercambiar opiniones con otros usuarios.

Guía de juego

La estrella a la hora de controlar todo es el Wii U Gamepad. Prácticamente todo lo que se puede manejar en este juego está diseñado para hacerse con el imponente mando. Sin embargo, sólo uno de los participantes lo usuará mientras que el resto tendrá que coger Wiimotes para participar en las partidas. Hay minijuegos, como el de "corre que te pillo" que



son perfectos para demostrar la utilidad de la doble pantalla. Mientras que el que lleve el mando principal tendrá un mapa con las posiciones de sus enemigos, el resto tendrá que buscarle para poder superar la prueba con éxito. Sea quien sea el que gane, las risas están más que garantizadas. Por cierto, al poder participar hasta cinco usuarios, los juegos están optimizados para verse en pantallas bien grandes. No prentendas ver bien todo si tienes una tele menor de 30 pulgadas.





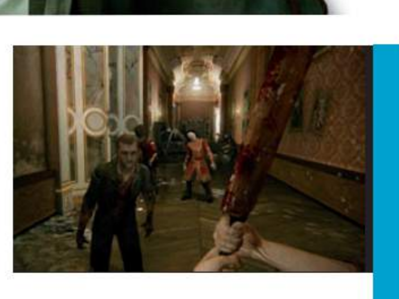
ZombiU



Un título de survival horror exclusivo para Wii U que traslada al jugador al Londres actual, infectado por muertos vivientes que quieren acabar con todo.

Y toca sobrevivir. Ese será tu principal objetivo, intentar escapar de que no te hinquen el diente estos putrefactos seres. Así que GamePad en mano y sin un minuto para descansar hay que salir por piernas. En este juego no hay un protagonista definido. Es decir, en el momento en el que un hambriento no muerto se te acerca y te pega un mordisco despertarás en la piel de otro de los pocos supervivientes que hay en la ciudad, y podrás volver al sitio en el que el zombi acabó contigo para recuperar tus pertenencias. La pega es que tu anterior yo, tu antiguo personaje, se ha convertido ya en un zombi y no está por la labor de ayudarte. La manera de sacudirse de encima esta pesadilla es analizando el entorno para ver si tienes munición cerca y suministros. Usar éstos resulta sencillo y rápido gracias a la pantalla táctil del GamePad, sin tener necesidad de detener la partida y poder así defenderte de los zombis en tiempo real. Para ello utiliza lo que encuentres y lo que puedas, ya sean tuberías, armas de fuego, palos… cualquier cosa del entorno puede causarles daño, pero cuidado que son rápidos y exigen que el jugador esté siempre atento, ya que incluso cuando uno está explorando un terreno aparentemente tranquilo, pueden aparecer y arrancarte un brazo de un mordisco. Y lo pueden hacer en la misma plaza de Picadilly Circus o delante del Palacio de Buckingham, lugares emblemáticos de la capital británica que están recreados con todo lujo de detalle. Como cuidada en su conjuntos es esta excitante incursión en el mundo del terror para Wii U.

> Utiliza todo le que pueda servirte para defenderte de los no muertos. Por cierto, la cámara frontal del mando te hará una foto para saber qué pinta tendrías si fueras un zombi.



Ubisoft | Acción, terror
Noviembre | 18+
http://www.ubi.com/es

Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	5/6



Ubisoft pone toda la carne en el asador con este juego para Wii U, donde intenta redefinir los juegos de terror aplicando a una acción trepidante que no se para nunca, elementos sorpresa propios del género.

Solo y en compañía

Hay varios modos multijugador para que le saques el mayor partido al juego. El modo online nos conecta a Nintendo Network y los participantes se pueden localizar en el mapa entre sí. En el modo local, un usuario con el Wii U GamePad distribuye trampas y zombis por el escenario, mientras el segundo participante intentará sobrevivir. En total hasta cuatro jugadores pueden estar intentando sobrevivir al mismo tiempo en esta aventura que es sorprendente de principio a fin.







NICKY MINAJ
JENNIFER LOPEZ
P!NK
¡LA FIESTA ES AQUÍ!
FLO RIDA
RIHANNA
CARLY RAE JEPSEN
JUST DANCE 4
CONTINÚA BAILANDO CON
JUST DANCE Disney Party
SÍGUENOS EN
PlayStation.Move
KINECT for XBOX 360.
Wii
Wii U
www.pegi.info
© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Just Dance, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. Xbox 360 is a trademark of the Microsoft group of companies and is used under license from Microsoft. "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
www.justdancegame.com
UBISOFT



FIFA 13

Versión renovada para Wii U, con una jugabilidad novedosa, dinámica y realista, pero al mismo estilo EA de siempre.

Mucho se le debe a la segunda pantalla que incorpora el nuevo mando, al tener la opción de cambiar la forma de jugar e incluso el planteamiento de los partidos. Será fácil sentirse un entrenador de



primera gracias a la enorme cantidad de tácticas que ofrece. En cuanto a la jugabilidad este «FIFA 13» ofrece pases de gran precisión gracias a la opción de elegir el punto al que queremos que vaya, pulsando en el lugar exacto, al igual que en los tiros de falta. En estos últimos podrás pasar a una visión en primera persona desde Wii U Gamepad para ajustar al máximo el disparo. Otra prestación del mando es que simplemente agitándolo podrás chutar dándole todo tipo de efectos al balón. Sobre el terreno de juego harás de tus jugadores auténticos magos, aunque sin olvidar nunca la estrategia. Desde la pantalla táctil revisar tu plantilla es muy cómodo y no tendrás ninguna dificultad en alinear a los jugadores para cada encuentro y posición. Puedes también interactuar con tu equipo para realizar los cambios y estrategias que consideres convenientes en tiempo real, además de practicar jugadas para ponerlas en práctica en los encuentros.



EA | Deporte | Noviembre | 3+
www.ea.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



UP: Conexión en tiempo real, envío de mensajes y rápida comunicación gracias a la pantalla táctil de Wii GamePad.
DOWN: Carece del modo Off Tv presente en otros juegos de Wii U.

Fdo. Penea

Test | Wii U |



Sonic & All Stars Racing Transformed

Una nueva experiencia de conducción de lo más variada, original, divertida y alocada con Sonic de anfitrión.

Por un total de 20 circuitos diferentes, otros tantos personajes del mundo SEGA (Sonic, Dr. Eggman, AiAi, entre



otro) correrán y se perseguirán luchando contra otros personajes más actuales. Cada uno de estos circuitos está inspirado en distintos juegos de la historia de SEGA. Los circuitos ofrecen retos de lo más variados, desde carreras al uso, hasta persecuciones y otros retos por tierra, mar y aire. Además los vehículos son totalmente transformables para precisamente poder aprovechar el terreno. Tan pronto necesitarás un súper bólido como un avión o una lancha hiper rápida, de esta manera se añaden más emociones y muchas más opciones. Además, en el modo online hasta 10 jugadores podrán competir. Una de las importantes novedades del juego es que incorpora una mecánica original que permite que la barra All-Star se rellene más rápido si conducimos de forma audaz y elegante, con lo cual no todo es pisar el acelerador, hay que demostrar clase.



Sega | Carreras | Noviembre | 7+
www.sonicthehedgehog.com

Gráficos
Jugabilidad
Sonido/FX
Originalidad



UP: Las utilidades de Wii U Gamepad en este juego: mapa, cámara de proyectiles y espejo retrovisor. Mii jugable.
DOWN: Es universo Sonic y puede chirriar a los no iniciados en él.

LAS MEJORES OFERTAS

El Corte Inglés

hasta el 31 de diciembre 2012



XBOX 360 250GB + SKYRIM + FORZA 4 + DISHONORED 199,90€



*Consulta títulos disponibles en el punto de venta. Limitado a 6.000 uds.

PS3 12 GB + un juego Essentials* de REGALO 199,90€



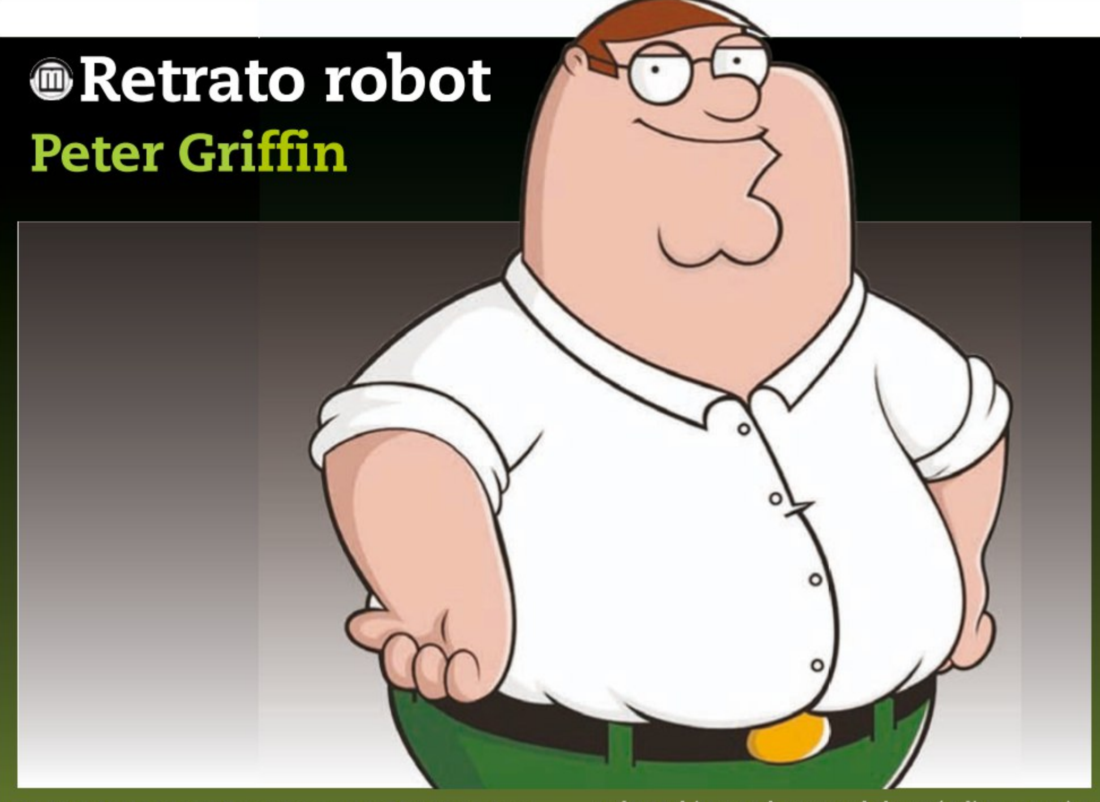
FIFA 13 por la compra de cualquier consola PS3, Xbox o Wii



Wii U + Batman Arkham City por solo 25€ más

Rincón del Jugador

Retrato robot
Peter Griffin



▶EDAD: Alegre cuarentón, aunque su edad intelectual sea la de un niño de teta (exceptuando a Stewie, claro).

▶APARIENCIA: Prácticamente icónica: rechoncho, con gafas, peinado de muñequito click y pantalones verdes con camisa blanca. ¿Quién no ha tenido un profesor de secundario o un colega de curro clavadito? Y mejor no mirarnos al espejo por si acaso.

▶ANTECEDENTES: En lo que a videojuegos se refiere, Peter apareció en la primera versión consolera de «Padre de familia» (2006), donde tenía que salvar a su familia de las garras de Mr. Belvedere mientras tragaba perritos calientes como un descosido. Ahora, en «Back to the Multiverse», le vemos de las más diversas guisas espacio-temporales, incluso como su gran fantasía: capitán pirata.

▶ARMAS: Aparte de su lógica desarmante, es un as de las peleas callejeras, como demuestran sus clásicas palizas con el Hombre Pollo, que en este juego alcanzan unas proporciones épicas.

▶FUTURO: A pesar de que su último juego podría haber dado más de sí, seguro que el bueno de Peter aparece en algún juego más. Tal vez un "GTA: Quahog Stories", o un "Sing Star" con un solo tema (The bird is the word, claro), o incluso una aventura gráfica en "La almeja borracha"...

Trucos

Assassins´s Creed III

Aquí algunas pistas para hacerte con Logros y Trofeos

20 G (Bronce):

-Cazador y asesino. Alcanza la secuencia 10 en Wolfpack en el modo multijugador.

-Equipo ganador. Logra que tu equipo sea vencedor en una sesión por equipos del modo multijugador.

30 G (Plata)

-Fin. Completa todas las misiones del epílogo después de los créditos.

-En buena forma. Completa todos los retos de cualquier club.

50 G (Oro)

Completista. Completa todo el proceso de rastreo

Perfeccionista. Completa las misiones principales al 100%

Platino

Desbloquea todos los trofeos.

Halo 4

Este pedazo de shooter trae más de un dolor de cabeza en algunas de sus misiones. Aquí te dejamos algún truco para que avances.

En la misión 1

En esta misión puedes desbloquear el logro **"Escabar en el pasado"**, si consigues encontrar y acceder a la hoja de servicios que está oculta. Echa un vistazo en la escalera que hay en la sala con el tanque. Baja por ella y encontrarás un ordenador. Enciéndelo y conseguirás el logro.

Accesorios para tu avatar

Casco Platinum Mark VI: completa el modo campaña en dificultad normal.

Casco Knight: elimina a un Knight en cualquier misión de las Spartan. Ops.

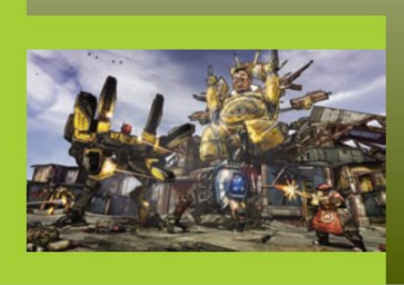
Te lo dice Galibo...

El héroe del día

Me encantó el primer «Borderlands» y me lo estoy pasando pipa con el segundo. Mi personaje es un francotirador que utiliza exclusivamente rifles de precisión y estoy perfeccionando mi técnica de pegar tiros en la cabeza desde largas distancias. En realidad es un hándicap, porque muchas veces me vendría bien sacar una escopeta o ametralladora cuando los enemigos se me echan encima, pero nada, yo ahí erre que erre con el rifle. Por eso prefiero jugar online, porque así puedo contar con algún compañero de equipo que me saque las castañas del fuego. Al juego solo le pongo dos peros, que es quizá demasiado pare-



cido al primero (apenas hay sorpresas en cuanto a la mecánica de juego) y que la historia te pone un poco en segundo plano en vez de tomarte como protagonista absoluto, que no es que está mal, pero es que yo soy muy de ir de diva por la vida. ¡Si alguien tiene que ser el héroe del día y salvar la situación, ese debo ser yo, que para algo me he comprado el juego! Eso sí, con los diálogos y las situaciones te tronchas de risa, y es que son pocos los juegos de acción que combinan tan bien los tiros con las bromas como «Borderlands 2».













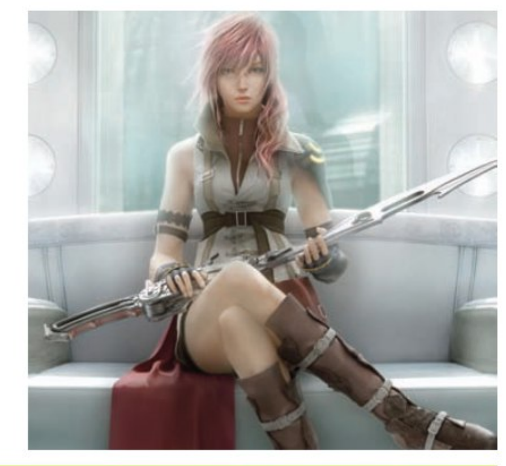
La fábrica de historias



por Sire Will Mc Roth

La extraordinaria combinación de historias apegadas a los valores que hablan de la esencia del ser humano y su buen hacer han convertido a Final Fantasy en un imprescindible.
Hoy en día se achaca a los productos la creciente tendencia de enmascarar bajo espectaculares efectos una línea argumental pobre, y es precisamente en este punto donde Final Fantasy sobresale, en la forma delicada de introducir al jugador en un mundo ajeno al nuestro. Dentro de la saga, destacan algunas piezas, por su argumento incombustible. «Final Fantasy VII» supuso la consagración absoluta de la marca, también la enternecedora historia de Squall en «Final Fantasy VIII» llevó a la compañía a una época dorada, en la que hordas de fans debatían acerca de cuál de los dos títulos era mejor.
En los últimos tiempos la compañía Square Enix anda de capa caída, pero los fans de Final Fantasy siempre esperamos que la magia vuelva a resurgir.

Sire Will se declara fanático de Final Fantasy. Motivos desde luego no le faltan.



Visita **Club Megaconsolas** en **Facebook** y deja escrito tu opinión o análisis sobre un videojuego en particular o sobre cualquier tema relacionado con el mundo de los videojuegos. Si tu escrito resulta ser el más votado, se publicará en esta sección el próximo mes, con tu firma y fotografía.

El vídeo del mes



El vídeo de «Need for Speed» nos hace descargar adrenalina por muchos factores. Es verlo y querer jugar a este titulazo sin dejar de pisar el acelerador.



CONCURSO EN FACEBOOK
Gana con «Need for Speed»



Si te gustan las emociones fuertes y correr, dinos qué te sugieren las imágenes de este velocípedo vídeo.

Visita Club Megaconsolas en Facebook, da tu opinión sobre este vídeo antes del 30 de diciembre y podrás participar en el sorteo de 4 juegos de «Need for Speed Most Wanted».

Tus comentarios en la red

Daniel Mena Morales, sobre la llegada de Wii U - Facebook



Os subimos a las redes un video sobre la llegada de Wii-U a EE.UU. y os entusiamó tanto como a nosotros. "Qué ganas de que salga ya por estos lares. Podríais hacer un concurso sorteando un par de ellas". A ver si es posible...

Irene Rincón sobre el récord de horas jugando - Facebook



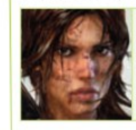
Irene confesó: "El mío es pequeño. Desde las once de la noche hasta las seis de la mañana jugando a «Zelda Ocarina of Time»". No está nada mal, aunque lejos de aquél que estuvo 135 horas jugando al «Black Ops II».

Martín Gil Gutiérrez sobre el récord de horas jugando - Twitter



Martín también dijo algo al respecto: "Esta gente es la que nos da mal nombre. Estas cosas hay que hacerlas con cabeza y con mesura". No le falta sentido común a Martín, jugar es genial pero sin pasarse de rosca.

Jon Álvarez, Sobre la edición coleccionista de Tom Raider - Twitter



Pedazo de edición con un montón de extras para los fans. Sin embargo, hay quien pone pegas. "La figurita no mola mucho y pagar 100 euros por esta edición me parece demasiado. Casi prefiero la edición limitada, que son 70 euros".

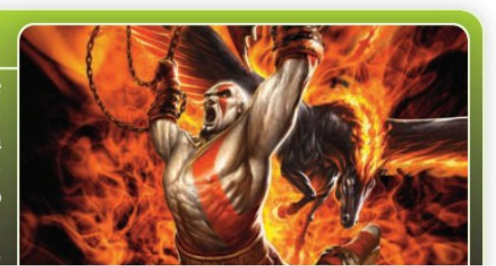
Javier González Calvo, sobre el próximo Mass Effect. - Facebook



Bioware anunció hace unas semanas otro Mass Effect. Y la ha liado, ya estáis esperándolo. Eso nos contaba Javier. "Genial, primero jugaré al 3 en mi Wii U. Gracias, Bioware, gracias. Y que la fiesta continúe por muchos años". ¡Eso es entusiasmo!

Del videojuego a la gran pantalla

La historia trae cola. En 2006 Universal Studios compró los derechos para llevar al cine «God of War». Desde entonces ha habido rumores y más rumores sobre su dirección, su argumento, etc. Pero la cosa parecía disiparse en el tiempo. En este 2012 parece haberse confirmado que sí, que la habrá y que los guionistas serán dos de los autores de la saga Saw, aunque el argumento no sería muy fiel al videojuego…y esto no os ha gustado demasiado. Francisco Javier Rodríguez se imagina por dónde irán los tiros: "Ya está, Kratos tendrá pelo y además será un pater familiar educado y contrario a la violencia". Chinaski Frediani directamente no confía: "Mal vamos…todavía no he visto ninguna adaptación decente de un videojuego en el cine". Toca esperar.



Pack 11 accesorios Angry Birds 3DS
Cuida de tu Nintendo 3DS







Herederos de Nostromo nos propone una manera de transportar la Nintendo 3DS a cualquier parte sin que le falte de nada y sin riesgo de sufrir daños. El pack incluye un total de 11 elementos de licencia Angry Birds, el popularísimo juego de cabreados pajarracos que son lanzados con un gran tirachinas para derribar todo tipo de construcciones. El conjunto viene provisto de una práctica bolsa de vivos colores y divertido diseño con una correa para el cuello y otra para la muñeca. Además tiene también un limpiador para tener siempre limpia la pantalla táctil de la 3DS, que sin duda utilizaremos continuamente. Completan el equipo unos útiles cascos para una inmersión mayor en las partidas y cajas para transportar los juegos de la consola. Acaso accesorios estupendos que nos permitirán cuidar mejor nuestra portátil de Nintendo allá donde uno vaya, así como para no perderla nunca de vista.

Volante PlayStation Move para PS3



Sony lanza al mercado el nuevo volante PlayStation Move para PS3, un accesorio que optimiza la sensación de juego en la consola de sobremesa. Con un diseño original y atractivo, el volante ofrece unos controles totalmente mejorados para disfrutar al máximo de los juegos de carreras de todo tipo. El manillar es plegable y proporciona distintas opciones de control en función de cada vehículo. Para coches o aviones el manillar tendrá que estar cerrado, y abierto para aquellos que piloten una moto. Además, tiene funciones de vibración dual y aceleración en el puño que combinadas ofrecen una sensación de conducción más precisa y envolvente durante una partida.

Auriculares para Wii U
Compatible con 3DS



Cómodos y prácticos auriculares de diadema compatibles con la nueva Wii U y la portátil 3DS, ambas consolas de Nintendo. La casa Tritton lanza estos auriculares con cable, de gran calidad sonora y con una capacidad de 40 mm para hacer las partidas aún más realistas y emocionantes. En color negro mate incluyen control de juego y de voz independiente y control de volumen y opción de mute del micrófono, que a su vez es extraíble. Además ofrecen también la posibilidad de usarlos como auricular tanto para un MP3 como para un smartphone o un teléfono móvil, de manera que se pueden usar para recibir llamadas. No solo estos auriculares hacen más intensa la sensación a la hora de jugar, sino que además nos pueden servir con otros dispositivos cotidianos.





El caballero oscuro
La leyenda renace

Christopher Nolan cierra con oficio y brillantez su trilogía del conocido superhéroe.
Tras llevar ocho años viviendo como un fugitivo acusado de la muerte del fiscal Harvey Dent, Batman se ve obligado a reaparecer en la ciudad de Gotham al descubrir que una misteriosa ladrona, con disfraz de gata, tiene un peligroso plan. Así que Batman vuelve a las andadas en esta apasionante película donde Christian Bale se mete nuevamente en el traje del personaje, el más oscuro y vulnerable visto en pantalla. A prueba le pondrá Selina Kyle, una sensualísima y "gatuna" Anne Hathaway, y el despiadado Bane (Tom Hardy). Emocionante, provocadora y a la altura de una trilogía espectacular, hará las delicias de los fans del superhéroe. Ojo al documental "El Batmovil" en el formato Bluray.



DEL DIRECTOR DE LA TRILOGÍA 'EL SEÑOR DE LOS ANILLOS'
EL HOBBIT
UN VIAJE INESPERADO
NEW LINE CINEMA Y METRO-GOLDWYN-MAYER PICTURES PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE WINGNUT FILMS "THE HOBBIT: AN UNEXPECTED JOURNEY" IAN McKELLEN MARTIN FREEMAN RICHARD ARMITAGE JAMES NESBITT KEN STOTT CON CATE BLANCHETT IAN HOLM CHRISTOPHER LEE HUGO WEAVING ELIJAH WOOD Y ANDY SERKIS COMO 'GOLLUM' MÚSICA DE HOWARD SHORE CO-PRODUCTORES PHILIPPA BOYENS EILEEN MORAN ARMADURAS, ARMAS, CRIATURAS Y MAQUILLAJE ESPECIAL POR WETA WORKSHOP LTD. EFECTOS VISUALES Y ANIMACIÓN DE WETA DIGITAL LTD. SUPERVISOR SENIOR DE EFECTOS VISUALES JOE LETTERI EDITADA POR JABEZ OLSSEN DISEÑO DE PRODUCCIÓN DAN HENNAH DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ANDREW LESNIE, ACS, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS ALAN HORN TOBY EMMERICH KEN KAMINS CAROLYN BLACKWOOD PRODUCIDA POR CAROLYNNE CUNNINGHAM ZANE WEINER FRAN WALSH PETER JACKSON BASADA EN LA NOVELA DE J.R.R. TOLKIEN GUIÓN DE FRAN WALSH Y PHILIPPA BOYENS Y PETER JACKSON Y GUILLERMO DEL TORO DIRIGIDA POR PETER JACKSON
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES
MGM
NEW LINE CINEMA
DISFRÚTALA EN 3D
B.S.O. en Decca
WARNER BROS. PICTURES
TAMBIÉN DISPONIBLE EN HFR 3D
WWW.ELHOBBITUNVIAJEINESPERADO-ES.COM
EN CINES 14 DICIEMBRE



Disney
Phineas y Ferb
A TRAVÉS DE LA 2ª DIMENSIÓN
¡VIAJA POR LA SEGUNDA DIMENSIÓN Y ÚNETE A PHINEAS, FERB Y EL AGENTE P EN SU LUCHA PARA PODER SALVAR EL MUNDO!
¡Elige entre 8 personajes distintos para jugar en 24 niveles diferentes!
Personaliza tus armas y reta a los jefes finales
POR FIN EL VIDEOJUEGO PARA PSP™ DE LA SERIE LIDER EN TELEVISIÓN
7
www.pegi.info
Solo en PlayStation.
PlayStation.Portable
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PSP" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" and are registered trademarks of Sony Corporation. "make.believe" is a trademark of the same company. Phineas and Ferb: Across the 2nd Dimension ©2012 Disney. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Virtual Toys and High Impact Games.